

La connaissance préalable de la présentation des unités d'apprentissage est nécessaire à leur utilisation

Pour choisir l'UA adaptée aux élèves, partir de leurs pratiques antérieures **ou** du cycle indiqué

L'exemple d'UA de 6 séances proposé peut se dérouler différemment voire durer plus longtemps

Exemple d'Unité d'Apprentissage / Séances de 50'

A titre indicatif, chaque situation est représentée proportionnellement à sa durée

Séance n° 1

Situation 1 + Evolution 1	Situation 4 + évolution 1	Situation 2
---------------------------	---------------------------	-------------

Séance n° 2

Situation 1 + Evolution 1	Evolutions 1 et 2 de la situation 4	Situation 2
---------------------------	-------------------------------------	-------------

Séance n° 3

Evolutions 1 et 2 de la sit 1	Situation 5	Situation 2
-------------------------------	-------------	-------------

Séance n° 4

Situation 3 + Evolution 2	Evolution 1 de la situation 5	Situation 2
---------------------------	-------------------------------	-------------

Séance n° 5

Situation 1 + Evolution 1	Situation 6	Situation 2
---------------------------	-------------	-------------

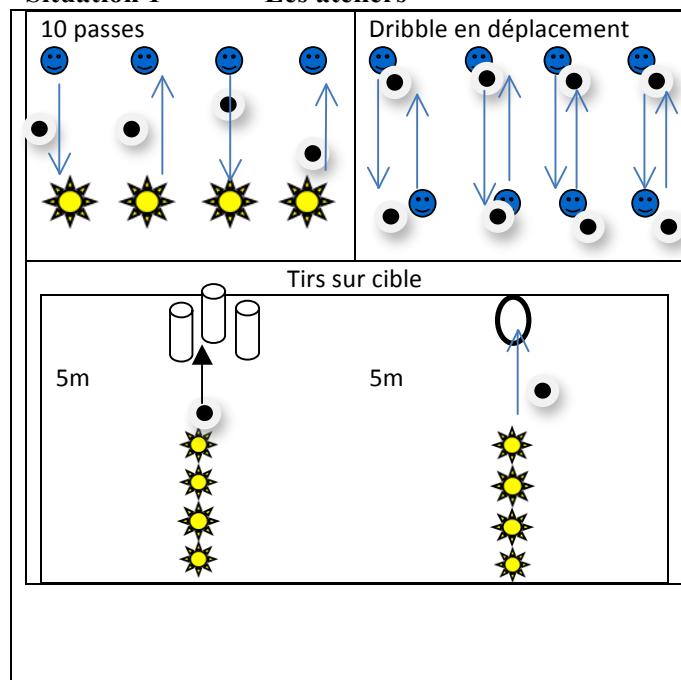
Séance n° 6

Situation 6	Situation 2
-------------	-------------

6 situations pour réaliser 6 séances

Situation 1

Les ateliers



Renforcer des habiletés motrices (passes, dribble, tirs)

Elèves répartis en 3 ateliers qui peuvent tourner toutes les 5 min.

« 10 passes »

But : Se faire 10 passes sans faire tomber le ballon.

CR : 1 point à chaque fois que le binôme réussit 10 passes ; marquer le plus de points possibles

E : 1. Augmenter la distance entre joueurs

2. Varier le type de passe (tendu ou en cloche)

3. En se déplaçant

« Dribble en déplacement »

But : Prendre la place de son camarade en dribblant, sans perdre le ballon.

OR : 1 ballon par élève face à face

CR : 1 point à chaque traversée réussie ; marquer le plus grand nombre de points.

E : 1. En courant

2. En changeant de main

« Tirs sur cible »

But : Lancer le ballon dans la cible ou la renverser.

CR : Réussir 3 tirs sur 5 avant de changer de cible

OR : Elèves répartis en file indienne sur les 2 zones de tirs : cercle (ou cerceau) au mur et plots (ou quilles) au sol.

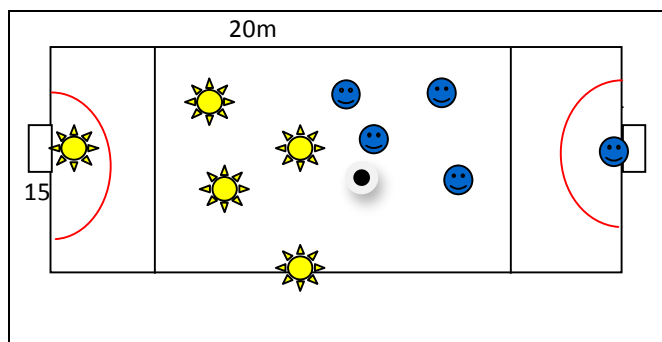
R : Tirer puis ramasser son ballon ; attendre que le joueur précédent soit revenu avant de tirer.

E : 1. Varier la distance joueur/cible

2. Varier la dimension des cibles

Situation 2

Match



Jouer collectivement en respectant les règles

B : Marquer des buts pour gagner le match

CR : Gagner le match,

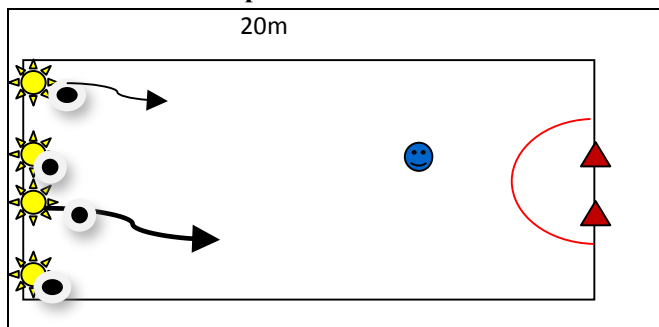
OR : 5 contre 5 sur plusieurs terrains en parallèle

Match : 2 mi-temps de 7'

R : Zone du gardien interdite aux autres joueurs

Respect des règles et des limites du terrain

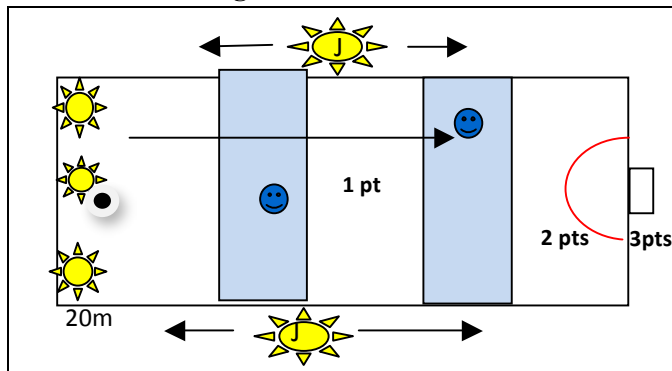
Situation 3 Eperviers



Maîtriser la conduite de balle et tirer

- B** : Marquer dans la cible adverse
CR : Pour les attaquants, éperviers : se rapprocher de la zone pour tirer et marquer
OR : les équipes de 4 contre 1 passent par vagues sur des terrains installés en largeur ; 1 ballon par attaquant.
R : Toute balle sortie de l'espace est perdue. Le chasseur doit empêcher les éperviers de marquer
E : 1. Avec gardien
 2. Trois attaquants contre 2 éperviers avec 1 seul ballon

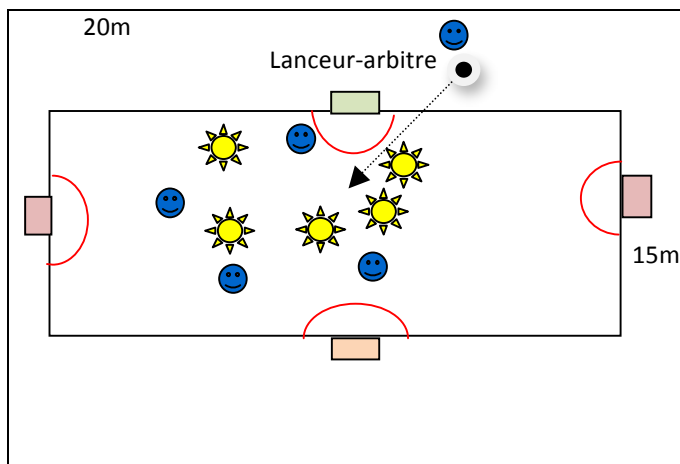
Situation 4 Gagne-terrain avec Joker



Progresser collectivement vers la cible

- B** : Amener le ballon vers la cible
CR : Marquer au moins 5 points
OR : 5 contre 2, parties de 5'
R : Respecter les limites du terrain
 Les défenseurs ne peuvent sortir de leur zone
 Le joueur- joker est un attaquant mobile à l'extérieur du terrain ; il n'a pas le droit de se déplacer avec le ballon.
 A chaque perte du ballon et à chaque but marqué les attaquants retournent au départ.
E : 1. Deux opposants par zone
 2. 1 ou 0 joker

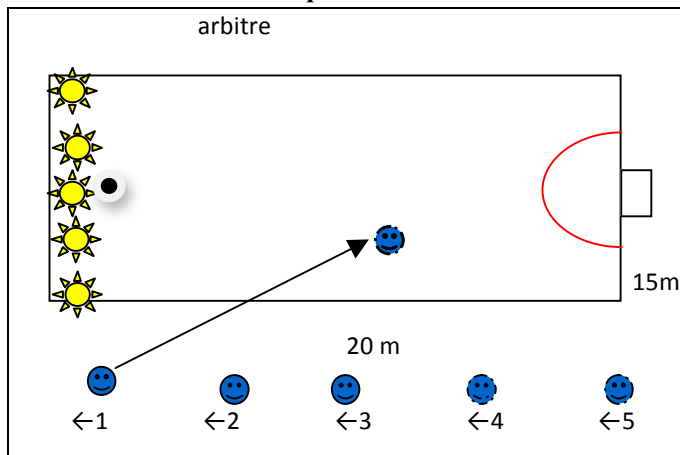
Situation 5 Multi-buts



Se démarquer de ses adversaires

- B** : Marquer le maximum de fois dans les différents buts, marquer plus de buts que l'autre équipe.
CR : Marquer plus de buts que l'équipe adverse, affrontement différé (puis évolution possible en alternance des statuts attaquant/défenseur)
OR : 5 contre 5, 1 ballon, 4 buts, la même équipe attaque durant 3' et on change les rôles.
R : Remise en jeu par l'arbitre quand :
 - le ballon sort du terrain
 - un but est marqué
E : 1. Jeu 5 contre 5 avec des rôles indifférenciés (quand une équipe marque un but ou sort le ballon du terrain : le ballon est donné à l'autre équipe)
 2. Marquer dans tous les buts obligatoirement ou dans des buts déterminés = orienter l'attaque

Situation 6 A l'attaque



S'organiser pour faire progresser le ballon

- B** : Marquer le maximum de buts
CR : 5 buts marqués en 8 min
OR : 5 contre 5 avec opposition croissante
 A chaque phase de jeu, modifier la numérotation des défenseurs (ex. : 1 devient 5, 2 devient 1, 3/2, 4/3 et 5/4)
R : Le jeu démarre par une passe entre les attaquants. A chaque but marqué ou ballon perdu, ils retournent au départ.
 Le défenseur n°1 est sur le terrain quand le jeu a démarré.
 A chaque ballon perdu, les défenseurs ressortent du terrain.
 1 défenseur supplémentaire par but marqué.
E : 1. Ralentir (tous les 2 buts) ou accélérer (2 défenseurs par but) l'entrée des défenseurs

A L'ISSUE DE L'UNITÉ D'APPRENTISSAGE, LA MAJORITÉ DES ÉLÈVES EST CAPABLE DE :

- Jouer dans un match (situation 2) et assurer les différents rôles de façon active (attaquant, défenseur et arbitre) et en respectant les règles.